

● A. López, E. Encabo e I. Jerez  
Murcia / Albacete (España)

# Competencia digital y literacidad: nuevos formatos narrativos en el videojuego «Dragon Age: Orígenes»

Digital Competence and Literacy: Developing New Narrative Formats. The «Dragon Age: Origins» Videogame

## RESUMEN

Este artículo tiene como ejes conceptuales la competencia digital, la literacidad y los nuevos formatos narrativos. El aprendizaje permanente incluye las mismas como claves de la formación de la persona y sobre todo, como elemento que va a contribuir a su inserción en una sociedad dinámica y cambiante. Tras analizar dichas dimensiones, las mismas serán reflejadas en el videojuego denominado «Dragon Age: Orígenes», galardonado con el premio juego de rol del año en el año 2009. El desarrollo de la competencia digital conlleva una nueva alfabetización y en la misma es preciso hallar recursos motivadores para que dicha adquisición sea a la vez una cuestión lúdica y formativa. Otro aspecto relevante que será tratado en el texto tiene que ver con la multimodalidad textual (Kress & Van Leeuwen, 2001), sobre todo con los nuevos formatos narrativos. Este hecho supone un importante avance social ya que las formas de lectura varían apareciendo formas distintas más motivadoras para el usuario pero no por ello poseen menor calidad. Éste es el caso de «Dragon Age: Orígenes», un juego de rol basado en la fantasía heroica ubicado en un mundo novedoso. Dicho juego se convierte en una excelente historia para ser leída y experimentada.

## ABSTRACT

The approach of this article is centered on the concepts of digital competence and new narrative formats. We aim to apply these dimensions to the videogame «Dragon Age Origins», winner of the 2009 videogame of the year award. Its features - plot, characters and interactivity – make it ideal reading material in other formats and are highly motivational for young people. The development of digital competence signifies new literacy, and it is necessary to find new stimulating resources that combine the fun and formative dimensions. Equally relevant are multimodal texts (Kress & Van Leeuwen, 2001), especially new narrative formats that imply social progress, as the ways of reading are different. The texts have acquired new formats with the same quality as books but they sometimes motivate users more. This is the case of «Dragon Age Origins», a dark heroic fantasy role-playing game set in a unique world containing a story to be read and experienced. Our analysis of the videogame discusses whether it should be considered a form of reading or not.

## PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Competencias básicas, comunicación digital, software, videojuegos, ficción, lectura, alfabetización tecnológica. Basic competences, digital communication, software, videogames, fiction, reading, technological literacy.

- ◆ Dr. Amando López Valero es Catedrático de Universidad del Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia (amandolo@um.es).
- ◆ Dr. Eduardo Encabo Fernández es Profesor Titular del Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura de la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia (edencabo@um.es).
- ◆ Dra. Isabel Jerez Martínez es Profesora Ayudante Doctor del Departamento de Filología Hispánica y Clásica (Didáctica de la Lengua y la Literatura) de la Facultad de Educación de Albacete de la Universidad de Castilla-La Mancha (isabel.jerezmartinez@uclm.es).

### 1. El aprendizaje permanente: nuevas competencias para una sociedad dinámica y cambiante

En el año 2005 el Parlamento Europeo realizó una serie de recomendaciones relativas a las competencias clave que atañen al aprendizaje permanente. Así, comunicación en la lengua materna; comunicación en lenguas extranjeras; competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; competencia digital; aprender a aprender; competencias interpersonales, interculturales y competencia cívica; espíritu de empresa; y expresión cultural constituyen las ocho competencias clave recomendadas (Comisión Europea, 2005). El precedente de las mismas ya los trazaba Delors (1996) cuando desde su concepción de la educación como un bien patrimonial bosquejaba las claves del aprendizaje permanente.

Unos años más tarde somos conscientes de las mismas y es nuestra labor el tratar de desarrollarlas y promoverlas. Así, dichas competencias se definen como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto. Digamos que son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo. En esta línea de razonamiento, Escamilla (2009) nos indica que la génesis del enfoque por competencias responde a un «saber hacer» que pueda ser aplicado a los contextos más comunes y usuales en la vida de las personas: el familiar, el social, el académico y el laboral.

Esa reclamada autonomía debe ser potenciada en una sociedad donde las personas son constantemente bombardeadas por estímulos de tipo consumista. La comunidad educativa debe aceptar esta situación y tratar de hacer cohabitar ambos hechos: el capitalismo y la necesidad de educar para la ciudadanía (Bolívar, 2003). Los nuevos modelos educativos deben ser acordes con los tiempos actuales, por ello se plantea el desarrollo de las aludidas competencias como parte de la formación de las personas.

Actualmente, es demandada la llamada alfabetización mediática en los diferentes planes de estudio escolares, esta situación se refiere a los distintos niveles educativos. Este deseo es loable aunque, como nos indica Aguaded (2010), la sociedad civil también ha de colaborar en la promoción que tiene que ser necesariamente ascendente y progresiva. Y es que el medio no formal también alcanza cotas de importancia que no podemos desdeñar. Ése es el objetivo de este artículo ya que incorporamos al desarrollo de la competencia digital y de la literacidad un elemento que no forma parte del currículum sino que proviene del ámbito social. Así, en el desarrollo de este artículo tra-

caremos de contribuir con alternativas óptimas a la mencionada alfabetización digital.

### 2. La competencia digital

Touriñan (2004) nos indicaba que la educación electrónica se convertía en un reto de la sociedad digital en la escuela, que exigía competencia técnica y era objetivo de innovación estratégica por parte de la Pedagogía. Ha transcurrido el tiempo y la alfabetización electrónica ya no es un desafío tan inalcanzable, pero sí que se plantea la incógnita referida a si seremos capaces de incorporar de manera óptima todas las posibilidades de las tecnologías al proceso de la educación. La competencia que corresponde a este entramado es la llamada competencia digital, definida como aquella que «entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación» (Comisión Europea, 2005: 18). Así, aludimos a un tipo de destreza que tiene que ver con la obtención, evaluación, producción, presentación o intercambio de información o la posibilidad de participar en redes de comunicación mediante el uso de Internet. Nos referimos pues a la contextualización de esta competencia en un tipo de educación electrónica (e-Educación) donde se van a desarrollar destrezas, hábitos, actitudes y conocimientos que capacitan a las personas para estar, moverse, intervenir, actuar, aprender e interrelacionarse en el espacio electrónico. ¿Quiere esto decir que esta nueva disposición se superpone a la alfabetización tradicional? No, la idea es que ambas cohabiten beneficiando las condiciones vitales de la persona.

La alfabetización digital, el desarrollo de esta competencia supone que la persona sea capaz de aplicar sus conocimientos acerca de las tecnologías de la sociedad de la información a situaciones cotidianas de la vida. Tratamos de hacer que estos nuevos recursos sean útiles actuando como complemento. Dicha función oscila desde la mera intervención mecánica (por ejemplo: procesando textos) hasta convertirse en una herramienta de apoyo a la creatividad y la innovación. El caso que nos ocupa plantea la competencia digital yendo más allá del uso real, trasladándonos a mundos de ficción mediante los videojuegos. Estos son una herramienta muy útil que permite conectar con los intereses de los jóvenes y que puede ayudar a atender la diversidad del alumnado o a desplegar las inteligencias múltiples (Montero & Ruiz Díaz, 2010). En esta aportación nuestra elección tiene que ver con un videojuego que se relaciona con las destrezas lingüísticas y literarias, por ello tenemos que aludir al concepto de literacidad electrónica.

### 3. La literacidad electrónica

Ser capaces de leer y de escribir supondría un entendimiento básico de lo que es la literacidad, pero en sentido estricto no podemos equiparar dicho concepto con una mera alfabetización ya que implica una serie de conocimientos y actitudes necesarias para el uso del código escrito tanto en lo referente a la lectura como a la escritura. Cassany (2000) indica que a dichas actitudes y conocimientos se suman los valores sociales asociados con las prácticas discursivas correspondientes y las formas de pensamiento que se han desarrollado con ellas. De este modo, la literacidad transita desde una noción simple a una cuestión compleja que requiere del desarrollo de destrezas y si nos referimos a literacidad electrónica, tendremos que ampliar el espectro de usos hacia los textos electrónicos. En el caso que estamos tratando en este artículo tenemos que plantearnos si es posible considerar un videojuego como un texto electrónico. Nuestra concepción es que sí, tenemos que pensar que es otro tipo de formato pero el desarrollo de la descodificación del texto escrito implica la puesta en práctica de habilidades básicas.

Necesariamente tenemos que unir los conceptos de literacidad electrónica y el desarrollado en el apartado anterior referido a la competencia digital. Cuando reflexionamos sobre la enseñanza de lenguas, ciertos cambios y recursos que se desarrollan en nuestra sociedad deben ser tenidos en cuenta. Como bien hemos insinuado la tecnología no solo se refiere al entretenimiento sino que también puede ser aplicada al ámbito educativo. Las posibilidades de la literacidad electrónica, sobre todo en lo que se refiere al modo de desarrollarla, a la didáctica, son muchas y por ello, los educadores deben buscar vías idóneas para su desarrollo.

Si aludimos a los entornos electrónicos y a la situación concreta expuesta en este artículo relacionada con los videojuegos, Reinking (1992) señala que en los mismos, los lectores y los textos pueden interactuar de una manera explícita. Un usuario interactivo es crucial si hablamos de motivación. Uno de los grandes puntos débiles de la sociedad actual sobre todo si aludimos a

parte de la juventud tiene que ver con la poca motivación y con la pereza que estos muestran ante el libro físico. Las historias pueden ser atractivas pero el formato en sí mismo no es tan consistente como puede ser el canal que supone lo filmico o los citados videojuegos. Además, estos últimos pueden mostrar diferentes estructuras. Si hablamos de videojuegos que no sean «arcade» sino que se apoyen en historias e interacción con el usuario, tendremos a nuestra disposición un material fantástico para el desarrollo de habilidades lingüísticas, concretamente las referidas a la lectura y a la escritura. Así, como veremos posteriormen-

**Ha transcurrido el tiempo y la alfabetización electrónica ya no es un desafío tan inalcanzable, pero sí que se plantea la incógnita referida a si seremos capaces de incorporar de manera óptima todas las posibilidades de las tecnologías al proceso de la educación. La competencia que corresponde a este entramado es la llamada competencia digital, definida como aquélla que «entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación».**

te, este tipo de formato puede ayudar a la recuperación o consolidación del hábito lector.

Experiencias previas con la enseñanza de la Lengua por ejemplo Shetzer y Warschauer (2000) nos permiten vislumbrar que la literacidad electrónica bien desarrollada puede hacer que las cuestiones relacionadas con el hábito lector hallen una alternativa ante los problemas de motivación que las personas poseen a la hora de aproximarse a una copia física de los libros.

### 4. El videojuego: más allá del entretenimiento

La reacción inmediata al plantearnos qué es un videojuego tiene que ver con el ámbito del entretenimiento. Por ello, algunas definiciones del mismo están orientadas al respecto: «Todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte vi-

sual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador personal, de un televisor, o cualquier otro soporte semejante)» (Tejeiro, 2003: 20).

Ahora bien, ¿es posible pensar en videojuegos que puedan ayudar a la formación de la persona en cualquiera de sus dimensiones? Desde nuestro punto de vista, la respuesta es afirmativa. Es cierto, como indica Gómez del Castillo (2007) que los videojuegos están basados en gran medida, y matizando en cada caso, en la competitividad, en ser el mejor, el primero, en la violencia, en el sexismo y el racismo, en el consumo y en las formas de vida burguesa. Pero ésta es una cuestión referida a una visión global de los mismos.

**Es clave reformular las competencias de la persona. Así, el desarrollo de la competencia digital de una manera orientada, es decir, incorporándola a la formación integral de la persona. La conjunción de dicha competencia de los formatos narrativos motiva que hallemos en ejemplos como el videojuego «Dragon Age: Orígenes», recursos para la promoción de la lectura y para armonizar lo tradicional (copias físicas de los textos) y lo novedoso (copias electrónicas).**

También existe, de forma minoritaria y puntual, otros intentos de hacer videojuegos, como reflejo también, de la sociedad en que vivimos que aportan historias que se convierten en un desafío para el usuario, ya que las capacidades que tiene que desarrollar durante su interacción con el videojuego, están relacionadas con lo cognitivo, con la lectura y con la toma de decisiones. Al respecto citamos a Montes Pérez (2010: 48) cuando diferencia entre aventura gráfica y juego de rol. Ambos son videojuegos pero ella indica que lo distinto reside en la limitación de la historia y en la introducción de puzzles que tiene la primera. Mientras que un juego de rol se caracteriza por la importancia de la creación del personaje y la impronta que dejan sus actos en el mismo, así como la libertad de actuación del jugador, en la aventura gráfica se limitan las actuaciones.

El videojuego seleccionado para esta aportación es un videojuego de rol que incluye características referidas a la ficción interactiva. Básicamente este concepto

alude a una narración que toma como medio el ordenador. En las copias físicas de los libros su equivalente lo hallaríamos en aquellas historias que dan la oportunidad al lector para ir a una página u otra dependiendo de su decisión. Sucede algo similar en el caso de «Dragon Age: Orígenes» (2009), ya que en función de las instrucciones dadas y decisiones tomadas, la historia será diferente y el grupo de personajes será aumentado o disminuido. Así, el argumento varía dependiendo de las decisiones del usuario. De esta forma, la lectura está muy presente y el desarrollo de la misma es un hecho. A esta situación hay que añadir que probablemente la estructura del videojuego sea más sofisticada que una novela de fantasía convencional.

Otra cuestión relevante de los nuevos formatos tiene que ver con el impulso que los videojuegos de rol dan a la comunicación entre jugadores. Como en los foros lectores, los jugadores pueden debatir acerca de los videojuegos además de compartir sus experiencias y problemas con la trama. Ésta es una forma de inmersión en un mundo de ficción y aparte se interactúa en una realidad virtual. De todos modos, éste no es el caso de «Dragon Age: Orígenes» que está más próximo a una copia física de libro

pero con las ventajas y atractivos de ser un videojuego (gráficos, música o interacción).

## 5. Nuevos formatos narrativos

El concepto de ficción interactiva supone que su aplicación sea variada, sobre todo debido a la diversidad morfológica. Así, habrá variaciones dependiendo del autor y del contenido de la obra. Sin embargo, sí podemos indicar cuestiones comunes como por ejemplo, la interactividad. La misma supone una transformación radical en la forma de recepción de la ficción, la persona lectora se convierte en protagonista en ocasiones, o autor en otras, gracias a la interactividad. La experiencia de recepción se hace más rica y plural, más profunda y completa.

Desde la estética de la recepción (Jauss, 1977; Iser, 1987), la interactividad, supone, en primer lugar, la posibilidad de elección de diferentes posibilidades de continuación de la narración, elección de nuevas secuencias de narración, y también de nuevos caminos

de información: información sobre los protagonistas, lugares y tramas. También la interacción supone la posibilidad de cambiar la historia planteada bien como si fuéramos sus autores siendo los protagonistas de la historia —ésta es la situación que acontece en los videojuegos—.

Esta situación es planteada por Esnaola y Levis (2008) como un avance cultural. Es más, cada vez se reúnen una mayor cantidad de profesionales que consideran posible el desarrollo, producción y difusión de productos mediáticos —y en particular videojuegos— valiosos culturalmente. Por eso, estos autores propugnan un encuentro interdisciplinar entre el ámbito educativo y la industria de la comunicación.

De este modo, los nuevos formatos narrativos son una realidad, ya que en los mismos hallamos historias inéditas que poseen intertextualidad con otras pero que son autónomas. La descodificación lectora y la relación de los conocimientos tratados con otros suponen un desafío para la persona y se convierten en una actividad muy similar a la que entendemos por lectura tradicional. Nos basamos en Martos (2007) para afirmar que la narrativa posmoderna conlleva nuevas formas lectoras. Reiteramos que varía el formato pero la intención ulterior es parecida: leer y conocer una historia. Las variaciones significativas referidas a la interacción del usuario y a lo atractivo del formato, hacen que estos nuevos formatos puedan ser un buen reclamo para que el hábito lector pueda ser recuperado. En este sentido, podría ser interesante la incorporación al mundo educativo del uso de estos recursos ya que la figura del mediador podría conectar los contenidos de los mencionados videojuegos con contenidos semejantes que se encuentran en los libros. De ese modo, sería factible la anteriormente mencionada situación de espacio compartido entre textos electrónicos y textos físicos —por supuesto, consideramos texto electrónico aquella aventura gráfica o juego de rol que conlleva una historia original y que implica la lectura del usuario—. Seguidamente, procedemos a la descripción del videojuego propuesto como ejemplo de nuevo formato narrativo y de ficción interactiva.

## 6. El caso de «Dragon Age: Orígenes»: la historia de los Guardas Grises

«Men and women from every race, warriors and mages, barbarians and kings... the Grey Wardens sacrificed everything to stem the tide of darkness... and prevailed» (Duncan, head of the Grey Wardens in Ferelden).

«Hombres y mujeres de todas las razas, guerreros y magos, bárbaros y reyes... los Guardas Grises lo sa-

crificaron todo para superar el levantamiento de la oscuridad... y prevalecieron» (Duncan, Comandante de los Guardas Grises en Ferelden).

Éste es el mensaje esencial que subyace a la historia de «Dragon Age: Orígenes» (Bioware, Electronic Arts, 2009). En formato de videojuego, ésta es una fantasía heroica que se desarrolla en un mundo único y original. Es una compleja historia que incluye numerosos personajes y tramas. No existe una transposición de tiempo de juego a lo que sería el tiempo de lectura, pero sí queremos indicar que para finalizar el juego con sus correspondientes expansiones el usuario precisa de sesenta horas, teniendo en cuenta que la mitad del tiempo podría ser atribuido a la parte arcade, el resto supone lectura e interacción, lo cual equivaldría a una novela de fantasía. Este hecho refuerza nuestro argumento referido a los nuevos formatos narrativos y a la importancia de aprovecharlos para promover la lectura.

Con respecto a la ficción interactiva, hay que indicar que el lector/jugador puede incorporar a su grupo diversos personajes que van apareciendo conforme avanza la historia, cada uno de ellos tiene un pasado el cual puede ser leído. Todos tienen su propia motivación, intereses e historia. Esta variedad se ve reflejada en el mundo creado para «Dragon Age: Orígenes» ya que la presencia de diversas culturas, guerras, política, no es más que un reflejo de la sociedad humana ficcionada y son elementos que perfectamente podrían formar parte de una novela de fantasía. Existen numerosos lugares imaginarios que tienen su ubicación en «Ferelden» (un lugar de ficción similar a la Tierra Media ideada por Tolkien). Como en toda historia épica hallamos personajes como magos, pícaros o guerreros. Uno de los puntos interesantes y que entroncan con la interacción tiene que ver con la posibilidad del lector/jugador de crear su propio personaje —atribuyendo raza, características y aspecto físico— para poder intervenir en la historia.

La misión del personaje principal es la de convertirse en guarda gris y evitar el alzamiento de los engendros tenebrosos. Para ello, precisará de la colaboración de diferentes personajes que están envueltos en guerras, política o intrigas. Dependiendo de las decisiones tomadas el grupo aumentará o disminuirá. Así, durante el juego el lector/usuario debe aprender cómo agradar a sus compañeros o tomar decisiones que van a condicionar su destino. Como en otras historias de fantasía, las alianzas son vitales para la resolución de la trama. Por esa razón ser aceptado por los compañeros es clave ya que una buena o mala decisión cambiará el argumento de la historia. En este juego existen di-

versos compañeros, ocho en «Dragon Age: Orígenes» y siete más en la expansión del juego denominada «Dragon Age: el Despertar». Algunos de ellos son: Alistair, un nuevo guarda gris cuyo pasado esconde la condición de Rey; Leliana, una bardo con un oscuro pasado, Morrigan, una bruja del mundo salvaje, Oghren, un enano guerrero, Sten, un guerrero qunari, Wynne, una encantadora superior del Círculo, Zevran, un asesino antivano y el perro, de raza mabari. En la expansión es posible añadir los siguientes personajes: Anders, un mago apóstata. Justicia, un espíritu atrapado. Mhairi, un guerrero de Ferelden. Nathaniel, un pícaro. Oghren, el enano que ya existía en la primera parte del juego. Sigrun, una enana pícara; y Vellanna: una maga dalishana.

Nos encontramos ante un videojuego muy complejo que se convierte en una lectura constante y crea un universo distinto con las correspondientes ramificaciones –la historia no ha concluido–. Este videojuego tiene su reflejo en copias físicas textuales, concretamente en los libros que lo inspiran. Escritos por Gaidier (2009a; 2009b) tanto «Dragon Age: the stolen» como «Dragon Age: the calling» permiten al jugador transitar a la lectura tradicional.

También existe la proliferación de nuevos formatos como cómics referidos a la historia por lo que el hipotexto se está expandiendo y las personas tienen a su disposición una situación multimodal. Retomando las recomendaciones mencionadas en apartados previos relativas a la alfabetización digital, éste es un buen ejemplo referido a cómo combinar lo tradicional con lo moderno, porque se añade el hecho concerniente a que la historia es épica, no futurista. Otros autores como Garín y Pérez (2009) sí han desarrollado trabajos basados en videojuegos cuyo contexto sí atiende a la ciencia ficción. Las destrezas que despliega el usuario/lector/jugador al usar «Dragon Age: Orígenes» son múltiples ya que debe dominar el entorno informático, debe activar sus conocimientos lectores, descodificando texto y relacionándolos con otros y además tiene que hacer uso de sus capacidades cognitivas (por ejemplo, memoria o atención). Todo ello, con una añadidura lúdica que permite que la situación no sea estrictamente académica.

### 7. Temas recurrentes en «Dragon Age: Orígenes»: intertextualidad

Lukens (2007) nos recuerda que el género fantástico se caracteriza principalmente por estar centrado en la resolución del conflicto entre el bien y el mal. En este caso, «Dragon Age: Orígenes» nos muestra la parte buena representada en los Guardas Grises y el

bando malo representado por los engendros tenebrosos. Es similar al planteamiento de Tolkien cuando plantea en «El Señor de los Anillos» la batalla entre los seres humanos, elfos, así como enanos y las fuerzas de Sauron. La fantasía retrata perfiles humanos o personajes clásicos. Es sencillo apreciar en muchas de ellas la figura del rey sin trono.

Este hecho también es presentado en este videojuego. Alistair descubre que él es el heredero del trono de Ferelden pero mediante el uso de la ficción interactiva, los jugadores/usuarios tienen la oportunidad de concederle el reino o no. Éste es un elemento clásico en la historia de la Literatura. Solemos encontrar casos en los cuales el rey tiene que recuperar su trono porque los acontecimientos le han apartado de ese lugar. La figura del Rey, desde la tradición inglesa personalizada en el Rey Arturo ha impregnado al género fantástico y suele ser un referente en la construcción de estas historias.

En este género la credibilidad depende de un mundo diferente que ha sido creado. Ferelden –el lugar del videojuego–, es similar a la Tierra Media, un mundo inventado que debe ser reunificado por los héroes. También ocurre en Terramar (el universo creado por Úrsula Le Guin). Los temas reflejados en este videojuego de rol conciernen a la vida humana y atienden al conflicto entre el bien y el mal. La resolución del mismo tiene que ver con cuestiones políticas, con guerras o con traiciones.

Las razas son otro de los elementos recurrentes. Los clásicos del mundo fantástico inducen a incluir en cualquier nueva historia, elfos, enanos y magos. En el videojuego cada uno de ellos tiene capacidades específicas y dependiendo de las decisiones del usuario/lector, el argumento irá variando. Obviamente es necesario leer los códigos que aporta el juego para conocer mejor las claves de ese mundo fantástico. Las criaturas como ogros, dragones o arañas aparecen durante el desarrollo de la historia. Habiendo mencionado la política, la traición o la venganza también se ven reflejadas en esta creación. Estas cuestiones nos recuerdan a un texto como el de E.R. Eddison (1999), «La Serpiente Uróboros», donde dos bandos luchan por el territorio y la supremacía.

Queda clara pues la influencia de los textos clásicos en muchas de las partes del videojuego. «El Señor de los Anillos» es el texto que mejor se puede identificar en el producto electrónico. Pero la historia es diferente y los personajes así como el contexto son nuevos. El nuevo universo y el atractivo diseño del juego (gráficos o música) dan como resultado un producto final de muy buena calidad.

## 8. Conclusiones: ¿una nueva forma de lectura?

Tras el análisis realizado, es conveniente resumir algunas de las cuestiones planteadas en este texto. Lo principal es que pensamos que los nuevos formatos narrativos son una realidad social y es hora de que los educadores encuentren nuevas vías para la promoción de la lectura. Por ejemplo, es posible hallar el libro «La Isla del Tesoro» (Stevenson) y encontrar del mismo una videoaventura basada en dicho texto. Ese soporte electrónico respeta su original por lo que se convierte en alternativa para motivar la lectura de un clásico de la Literatura. Los jóvenes son parte activa de la alfabetización digital y por eso, probablemente, desde el videojuego podemos trabajar al mismo tiempo lo clásico y lo novedoso. Sedeño (2010) defiende la importancia de estos soportes electrónicos, indicando que fomentan la reflexión, la comunicación y el razonamiento estratégico. Concretamente, los videojuegos de rol desarrollan el vocabulario y estimulan la creatividad. En el caso de «Dragon Age: Orígenes», el requerimiento referido a tener que emplear tiempo en leer códigos para entender la trama supone que los usuarios puedan tener una relación más directa con la lectura, que la literatura fantástica se mantenga vigente, y es un modo de combinar el uso de lo electrónico y la promoción de la lectura.

Las últimas tendencias en la enseñanza de lenguas –incluyendo en las mismas las culturas y la literatura– tienen que ver con los enfoques más aplicados, con la lengua en uso (González Piñero, Guillén & Vez Jeremías, 2010; Álvarez Angulo, 2010). En esa situación, es clave reformular las competencias de la persona. Así, el desarrollo de la competencia digital de una manera orientada, es decir, incorporándola a la formación integral de la persona. La conjunción de dicha competencia de los formatos narrativos motiva que hallemos en ejemplos como el videojuego «Dragon Age: Orígenes», recursos para la promoción de la lectura y para armonizar lo tradicional (copias físicas de los textos) y lo novedoso (copias electrónicas).

## Referencias

AGUADED, J.I. (2010). La Unión Europea dictamina una nueva Recomendación sobre alfabetización mediática en el entorno digital en Europa. *Comunicar*, 34; 7-8.

ÁLVAREZ ANGULO, T. (2010). *Competencias básicas en escritura*. Barcelona: Octaedro.

BOLÍVAR, A. (2003). Educar para la ciudadanía: entre el mercado y la exclusión social. *Curriculum*, 16; 9-34.

CASSANY, D. (2000). De lo analógico a lo digital. El futuro de la enseñanza de la composición. *Lectura y Vida*, 21, 2; 2-11.

COMISIÓN EUROPEA (2005). *Recomendación del parlamento europeo y del consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*. Bruselas.

DELORS, J. (1996). *La educación o la utopía necesaria. Informe Unesco: La educación encierra un tesoro*. Madrid: UNESCO/Santillana; 13-36.

EDDISON, E.R. (1999). *The Worm Ouroboros*. New Jersey: Baker and Taylor.

ESCAMILLA, A. (2009). *Las competencias básicas*. Barcelona: Graó.

ESNAOLA, G. & LEVIS, D. (2008). Educación y cultura en la sociedad de la información. *Revista Electrónica de Teoría de la Educación*, 9, 3 ([www.usal.es/teoriaeducacion](http://www.usal.es/teoriaeducacion)) (28-06-10).

GAIDER, D. (2009a). *Dragon Age: the Stolen Throne*. New York: Tom Doherty Associates Books.

GAIDER, D. (2009b). *Dragon Age: the Calling*. New York: Tom Doherty Associates Books.

GARÍN, M. & PÉREZ, O. (2009). Entre mundos e historias: ciencia ficción y experiencia de juego. *Formats*, 5 ([www.upf.edu/materials-depeca/formats/pdf/\\_art\\_dos\\_esp6.pdf](http://www.upf.edu/materials-depeca/formats/pdf/_art_dos_esp6.pdf)) (28-06-10).

GÓMEZ DEL CASTILLO, M.T. (2007). Videojuegos y transmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*, 43 (6); 1-10.

GONZÁLEZ PIÑERO, M.; GUILLÉN, C. & VEZ JEREMÍAS, J.M. (2010). *Didáctica de las lenguas modernas. Competencia plurilingüe e intercultural*. Madrid: Síntesis.

ISER, W. (1987). *El acto de leer*. Madrid: Taurus.

JAUSS, H.R. (1977). *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid: Taurus.

KRESS, G. & VAN LEEUWEN, T. (2001). *Multimodal Discourse*. London: Arnold.

LE GUIN, U. (2003). *Un mago de Terramar*. Madrid: Minotauro.

LUKENS, R. (2007). *A critical handbook of Children's Literature*. Boston: Pearson.

MARTOS, E. (2007). Narrativa posmoderna, identidad y mito: el caso de las sagas fantásticas, in CERRILLO, P. & CAÑAMARES, C. (Eds.). *Literatura infantil: nuevas lecturas y nuevos lectores*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha; 133-148.

MONTERO, E. & RUIZ DÍAZ, M. (2010) (Coord). *Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces*. Madrid: Narcea.

MONTES PÉREZ, M. (2010). *La narrativa en las aventuras gráficas*. *Frame*, 6; 243-264.

REINKING, D. (1992). Differences between electronic and printed texts: An agenda for research. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 1(1); 11-24.

SEDEÑO, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales. Las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 34; 183-189.

SHETZER, H. & WARSCHAUER, M. (2000). An electronic literacy approach to network-based language teaching, in WARSCHAUER, M. & KERN, K. (Eds.). *Network-based language teaching: concepts and practice*. New York: Cambridge University Press; 171-185.

TEJEIRO, R. & DEL RÍO, M. (2003). *Los videojuegos qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel.

TOLKIEN, J.R. (1993). *The Lord of the Rings*. New York: Harper Collins Publishers.

TOURIÑAN, J.M. (2004). La educación electrónica: un reto de la sociedad digital en la escuela. *Revista Española de Pedagogía*, 62, 227; 31-58.

Web:

<http://dragonage.bioware.com>.